PERANCANGAN FILM DOKUMENTER PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG

Mochamad Purnama Sidiq

LATAR BELAKANG

- Sudah berkurangnya minat anak-anak untuk mengetahui tentang nilai-nilai budaya
- Jika sudah tidak ada yang melestarikan budaya maka generasi selanjutnya tidak akan ada yang mengenal budayanya sendiri
- Anak-anak lebih memilih permainan modern karena menganggap permainan tradisional kuno atau ketinggalan jaman

IDENTIFIKASI MASALAH

- Kurangnya informasi dan pengetahuan tentang permainan tradisional egrang
- Sudah semakin sempitnya lahan bermain anak- anak di khususnya daerah kota.
- Susah mendapatkan material yang dibutuhkan.
- Kurangnya pedulinya lembaga terkait (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata) terhadap permainan tradisional egrang.
- Belum adanya media Audio Visual.

FOKUS MASALAH

- Fokus masalah adalah bagaimana permainan tradisional egrang tetap di lestarikan oleh generasi saat ini, akan tetapi tidak harus dimainkan secara langsung setidaknya mereka mengetahui sisi-sisi postitif dan nilai-nilai filosofi yang baik dari permainan tradisional lewat sebuah film dokumenter.

KENAPA HARUS FILM??

- Karena fungsi dari film dokumenter itu sendiri adalah untuk sarana penyampaian informasi.
- Penerima informasi lebih tertarik menonton dari pada membaca.
- Penyampaian informasi lebih efektif dan memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi, sehingga mudah dicerna oleh *target audien*.

TUJUAN

- Dalam rangka melestarikan kebudayaan Indonesia khususnya permainan tradisional egrang, maka perancangan ini bertujuan untuk melestarikan dan mengenalkan permainan tradisional egrang melalui media film agar generasi saat ini bisa lebih mengenal dan mengetahui nilai nilai positif dan nilai – nilai filosofi dalam permainan tradisional.

KONSEP VISUAL

- Konsep visual dalam pembuatan film dokumenter ini menggunakan elemen-elemen berupa tata suara, musik, tehnik pengambilan gambar dan elemen-elemen visual seperti fotografi, serta tifografi agar penyampain media informasi tersebut tidak membosankan dan menarik perhatian remaja serta mudah dimengerti.

ILUSTRASI MUSIK

- Musik merupakan salah satu elemen yang paling berperan penting dalam memperkuat *mood,* nuansa, serta suasana sebuah film. Musik dapat kita kelompokan menjadi 2 macam, yakni ilustrasi musik dan lagu. Ilustrasi musik yaitu musik latar yang mengiringi aksi selama cerita berjalan, sedangkan lagu yaitu pengiring sebuah film yang membentuk karakter serta *mood* suasana adegannya.
- Elemen musik disini dimasukan untuk mempertegas suasana agar lebih kuat maknanya.
- Narasi di isi oleh : Ocin
- Ilustrasi musik : Ganda Sari, feri
- Judul lagu : Kecak and shangiyang of Bali

TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR

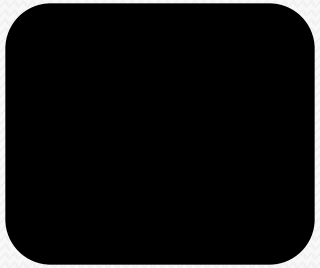
Pengambilan gambar film dokumenter ini dilakukan dengan cara, yaitu:

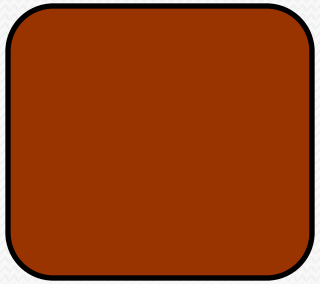
- Sudut pengambilan gambar
- Sudut kamera adalah sudut pandang kamera terhadap obyek yang berada dalam *frame*.
- Ukuran gambar
- Menggunakan *aspect ratio* perbandingan ukuran lebar serta tinggi *frame*. Tinggi 1080 x lebar 1440
- Gerakan kamera
- Pergerakan kamera berfungsi umumnya untuk mengikuti pergerakan seorang karakter serta obyek. Pergerakan kamera juga sering digunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana sebuah lokasi atau suatu panorama.
- Gerakan objek
- Secara umum komposisi pengambilan gambar terkait dengan posisi obyek dalam *frame* dapat dikelompokan dua jenis, yakni komposisi simetrik dan komposisi dinamik.
- Komposisi simetrik sifatnya statis. Obyek terletak persis ditengah-tengah *frame* dan proporsi ruang disisi kanan dan kiri obyek relatif seimbang.
- Komposisi dinamik sifatnya fleksibel dan posisi obyek dapat berubah sejalan dengan waktu.

KONSEP WARNA

- Warna yang dominan digunakan untuk media ini adalah warna hitam dan coklat gelap. warna-warna ini diambil karena mendukung sekali akan hasil media ini yang bisa menyampaikan pesan visual. Warna yang dipilih juga menentukan sifat dari konsep visual media ini.

  R = 0 C = 0
- G = 0 M = 0
- B = 0 Y = 0
  - K = 0
-
- R = 45 C = 57
- G = 30 M = 68
- B = 15 Y = 79
- K = 76





TIFOGRAFI

- Huruf yang baik mengarah kepada keterbacaan dan keaslian, mudah dibaca dan nyaman baik dari segi proporsi, spasi, ukuran maupun penempatannya. Penggunaan jenis huruf lebih diarahkan kepada kesan menarik, dan karakter huruf yang lembut dan tidak kaku sehingga tidak melelahkan mata *audience*. Dengan tingkat keterbacaan yang baik.

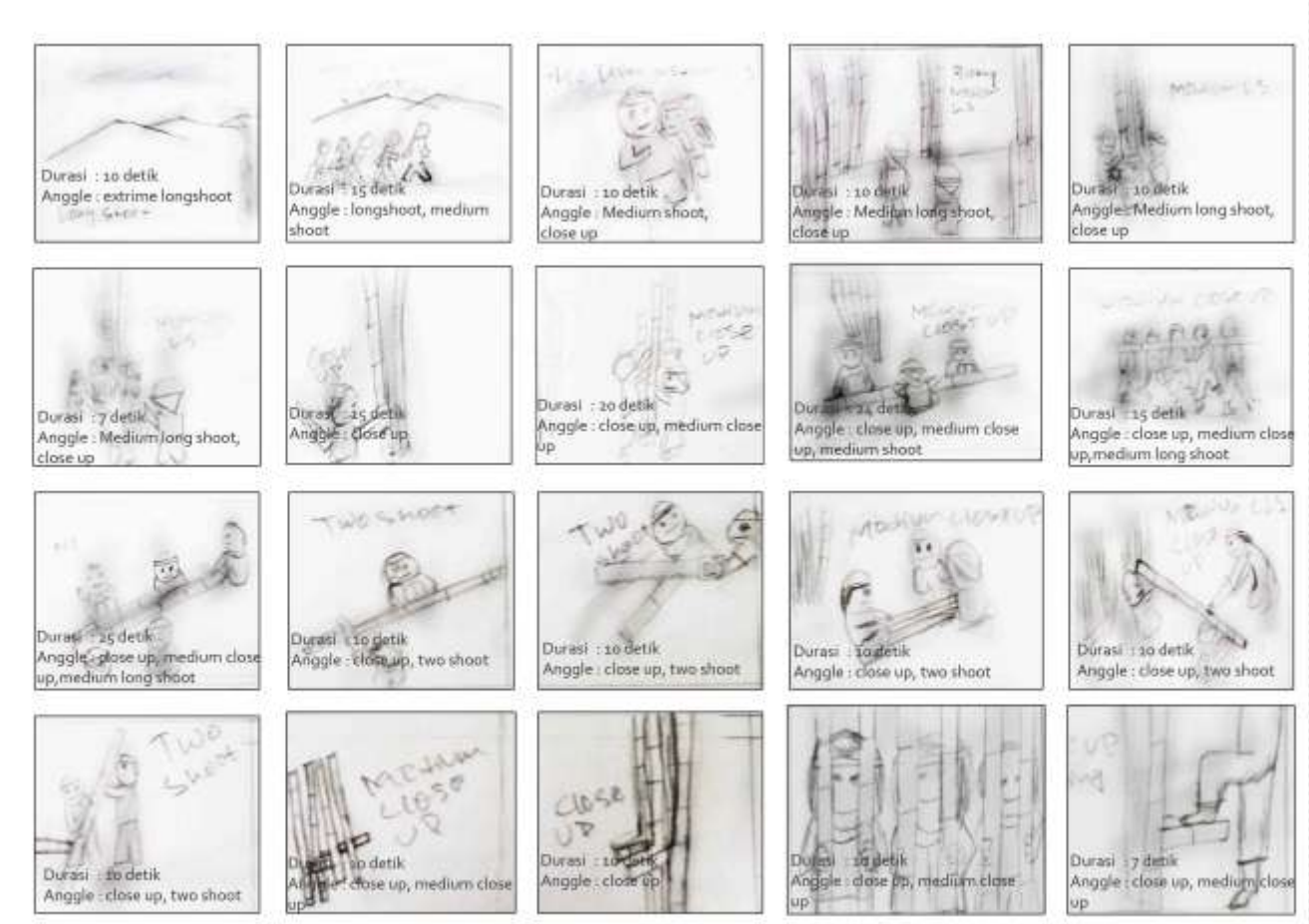
Corbel

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abxcdefghijklmn
opqrstuvwxyz
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
!@#$%^&*()_-+=

Sangkuriang

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz
0123456789
!@#$%^&*(+_)

STORYBOARD


Durasi : 10 detik
Anggle : extrime longshoot
Durasi : 15 detik
Anggle : longshoot, medium shoot
Durasi : 10 detik
Anggle : Medium shoot, close up
Durasi : 10 detik
Anggle : Medium long shoot, close up
Durasi : 10 detik
Anggle : Medium long shoot, close up
Durasi : 7 detik
Anggle : Medium long shoot, close up
Durasi : 15 detik
Anggle : close up
Durasi : 20 detik
Anggle : close up, medium close up
Durasi : 24 detik
Anggle : close up, medium close up, medium shoot
Durasi : 15 detik
Anggle : close up, medium close up,medium long shoot
Durasi : 25 detik
Anggle : close up, medium close up,medium long shoot
Durasi : 10 detik
Anggle : close up, two shoot
Durasi : 10 detik
Anggle : close up, two shoot
Durasi : 10 detik
Anggle : close up, two shoot
Durasi : 10 detik
Anggle : close up, two shoot
Durasi : 10 detik
Anggle : close up, two shoot
Durasi : 10 detik
Anggle : close up, medium close up
Durasi : 10 detik
Anggle : close up
Durasi : 10 detik
Anggle : close up, medium close up
Durasi : 7 detik
Anggle : close up, medium close up

MEDIA UTAMA



MEDIA PENDUKUNG



MEDIA PENDUKUNG

- POSTER 1



POSTER 2



POSTER 3



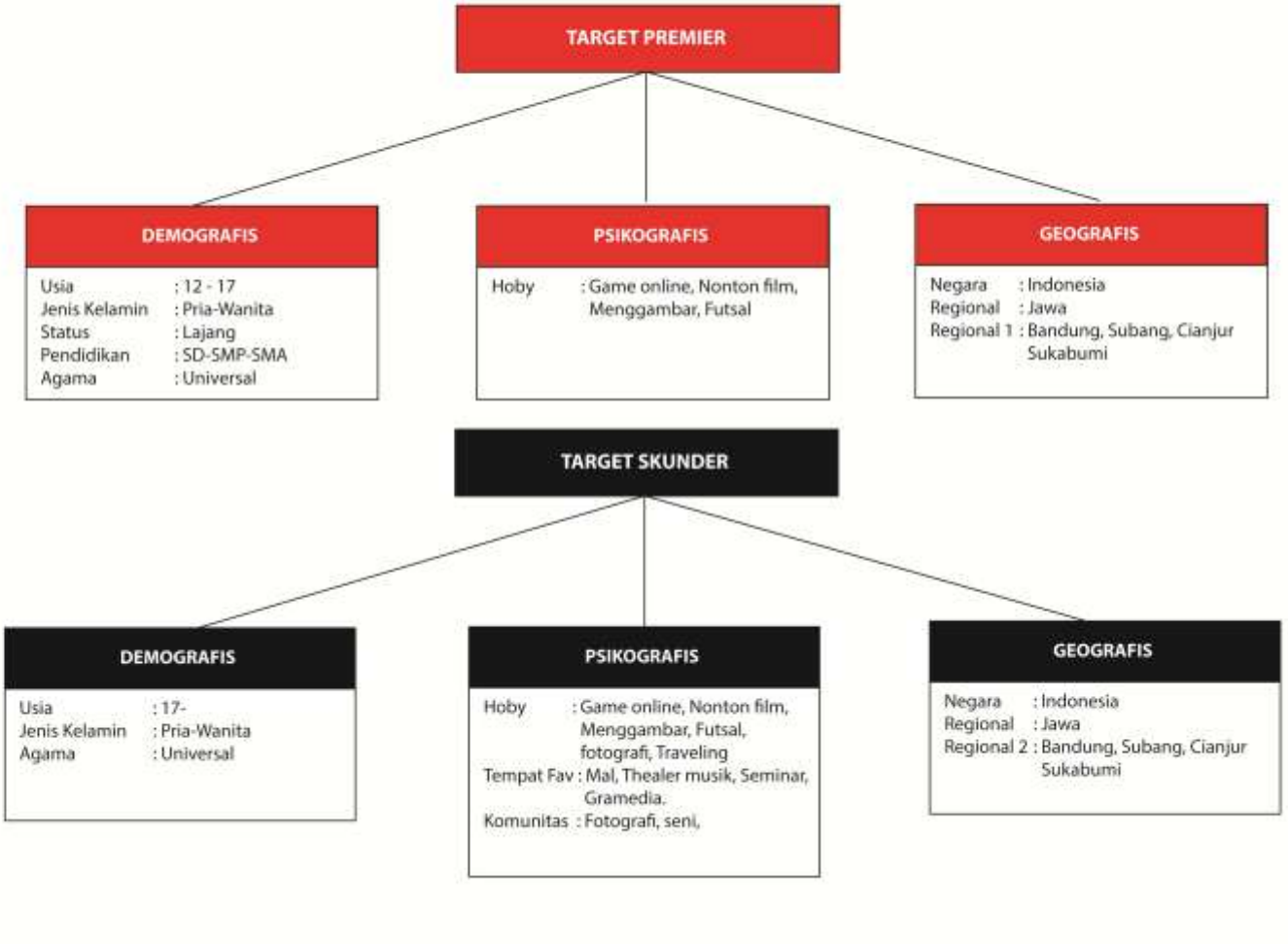
MEDIA PENDUKUNG

- COVER CD





TARGET AUDIENCE



- TERIMA KASIH